CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #03

Przedstawiamy dwie serie najciekawszych samochodówek na PC.

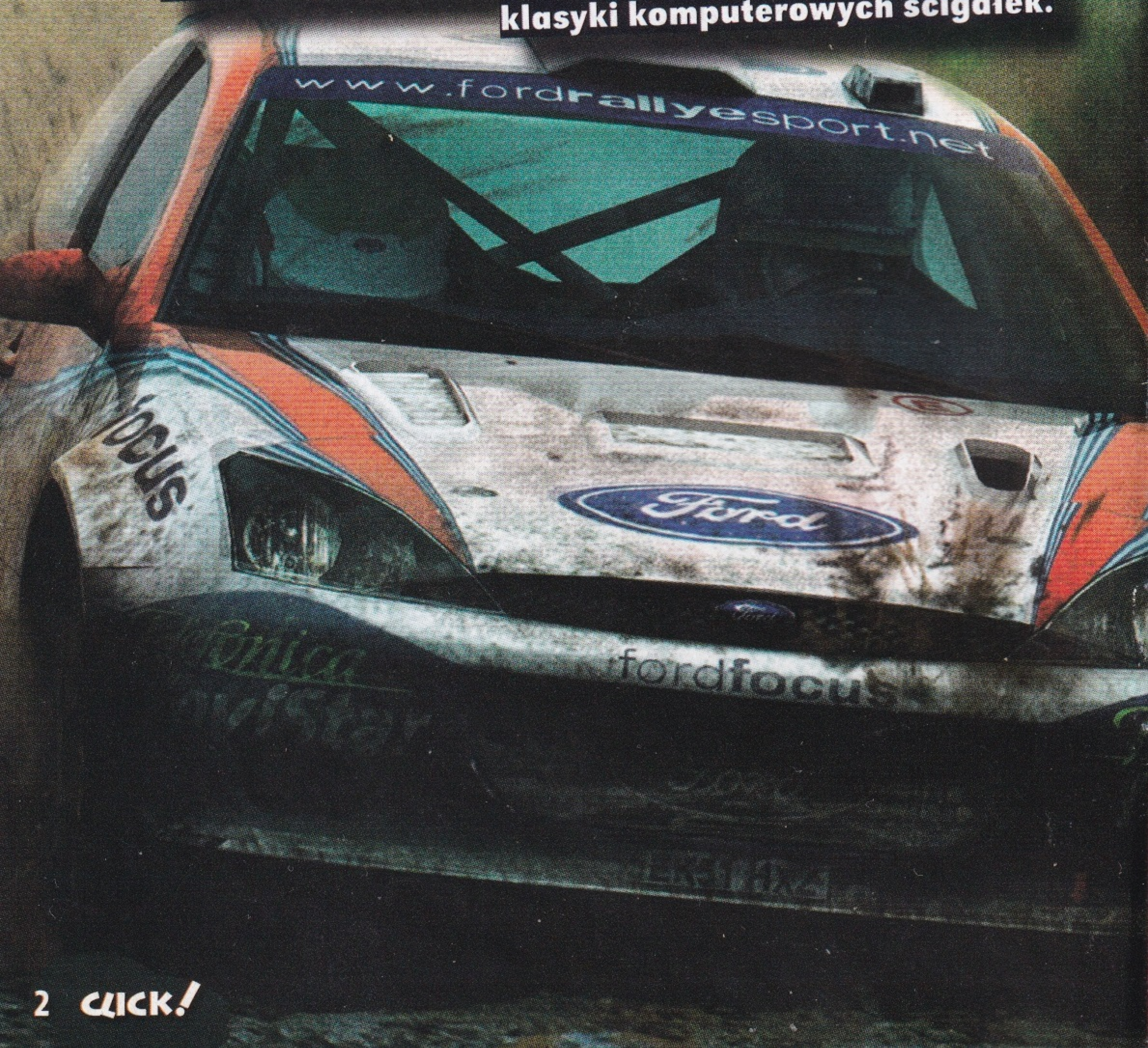
Gaz do dechy

Chcesz się pościgać? Zagraj w Colin McRae Rally i ToCA Race Driver!



Odcinki specjalne

Choć sława Colina McRae ostatnio przygasła, kierowca ten pozostanie na zawsze legendą sportów samochodowych. Również gry firmowane jego nazwiskiem to absolutne klasyki komputerowych ścigałek.

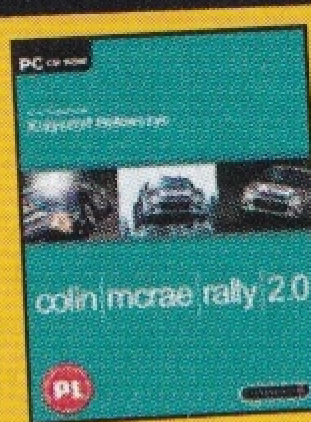


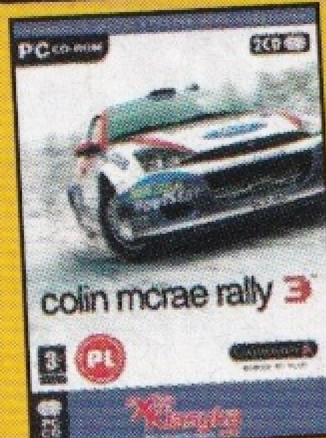
Gry samochodowe dzielą się na dwie kategorie. Pierwsza z nich obejmuje te produkcje, w których najważniejsze jest jak najdokładniejsze odwzorowanie warunków jazdy i realistyczna symulacja wpływu dziesiątków najróżniejszych czynników na pędzące auto. Druga kategoria zawiera zręcznościówki, w których szybkość i grywalność są ważniejsze od realizmu, a brawurowa jazda przynosi większe korzyści niż zwalnianie przed każdym ostrzejszym zakrętem. Jedyny tytuł, który z powodzeniem mógłby znaleźć się w obu tych kategoriach, to **stworzona przez studio Codemasters seria Colin McRae Rally, której historia rozpoczęła się w 1998 roku.**

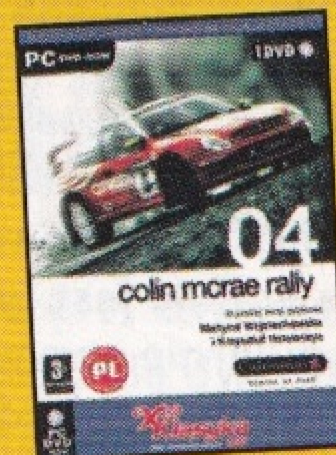
Był to wymarzony moment na wydanie gry samochodowej, w której tytule pojawia się nazwisko słynnego (już wtedy) kierowcy – Colin McRae Rally ukazał się latem roku, w którym szkocki rajdowiec zaliczył jeden z lepszych sezonów w swojej karierze, zakończony potem w grudniu zwycięstwem w imprezie o nazwie Race of Champions, gdzie zdobył tytuł Mistrza Mistrzów (Champion of Champions). **Sukces ten odniósł, prowadząc samochód marki Subaru Impreza, który widniał również na okładce gry.** Czy można wyobrazić sobie lepszą promocję?

Fani sportów samochodowych – również ich wirtualnej, komputerowej odmiany – od razu „zwariowali" na punkcie serii Colin McRae Rally. Choć pierwsza część cyklu miała sporo niedociągnięć – m.in. skonstruowana była w taki sposób, że uzyskanie dostępu do większej liczby torów niż początkowe dwa wymagało ukończenia całego trybu mistrzostw – błyskawicznie stała się bestsellerem. Na tyle dużym, że sprzedaż gry przyniosła firmie Codemasters ogromne zyski i zwrócił z nawiązką koszta związane z wykupieniem licencji samochodów oraz praw do używania nazwiska Colina McRae. **Pierwsza odsłona serii oferowała osiem podstawowych samochodów** (Subaru Impreza, Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer Evo IV, Toyota Corolla, VW Golf, Seat Ibiza, Škoda Fabia i Renault Mégane) oraz kilka dodatkowych, które można było zdobyć, odnosząc sukcesy w kolejnych wyścigach.

Chcę to mieć!







Wszystkie części cyklu Colin McRae Rally – za wyjątkiem pierwszej – są dostępne w Polsce. Ich dystrybutorem jest CD Projekt. **Colin McRae Rally 2.0**, **CMR 3** i **04** dostępne są w serii Extra Klasyka w cenie 19,99 zł. **Colin McRae Rally 2005** sprzedawany jest w cyklu Platynowa Kolekcja i kosztuje 59,90 zł. Prawdziwy fan wyścigów powinien mieć je wszystkie – każda część ma bowiem coś, co odróżnia ją od pozostałych.



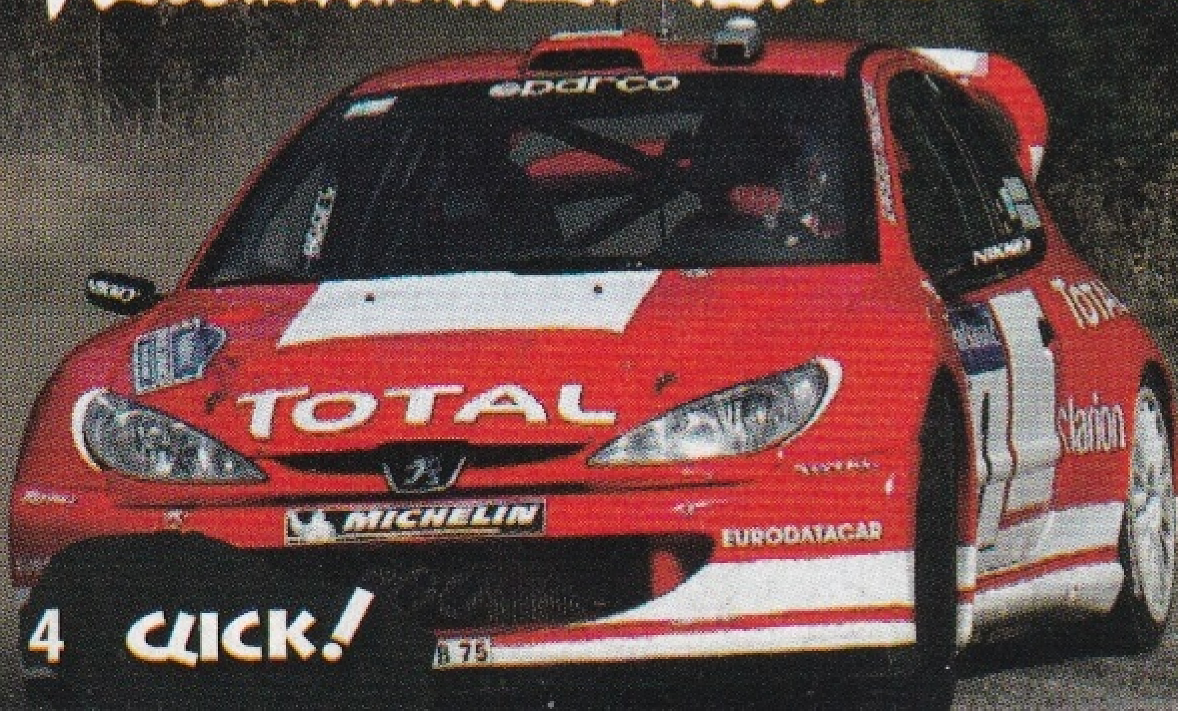
CMR 2.0 – grywalny i (dość) ładny.

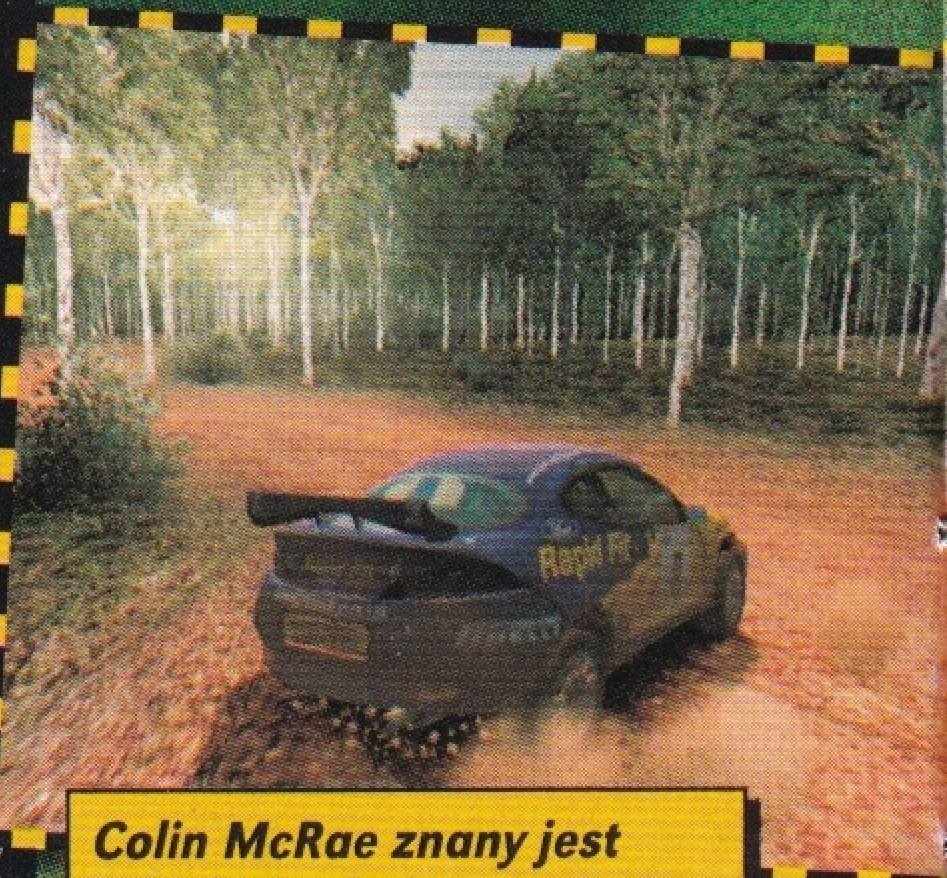
WRC

WRC to **rajdy specjalnie przygotowanych samochodów fabrycznych**, ścigających się na trasach rajdowych całego świata. Podczas jazdy w aucie znajdują się dwie osoby: kierowca oraz jego pilot, przekazujący mu na bieżąco parametry dotyczące trasy. Zawody odbywają się prawie zawsze w terenie otwartym, na różnych rodzajach nawierzchni (m.in. szuter, asfalt lub śnieg). **Sezon składa się z kilkunastu trzydniowych rajdów podzielonych na odcinki specjalne** oraz na odcinki dojazdowe łączące odcinki specjalne. Czas liczony jest tylko na odcinkach specjalnych (popularnie nazywanych OS-ami). Wszelkimi regulacjami i zasadami w zakresie tego sportu zajmuje się FIA, czyli Fédération Internationale de l'Automobile.

Samochody klasy WRC różnią się od aut produkowanych seryjnie. Są stworzone do szybkiej jazdy w różnych warunkach, zarówno po trasach asfaltowych, jak i po nawierzchniach bardziej wymagających. Są zdolne do przejazdu przez płytką rzekę czy do wielometrowego skoku przez tzw. hopka. Potrafią doskonale przyspieszać, hamować o wiele wydajniej od zwykłych samochodów i pokonywać zakręty z prędkościami niewyobrażalnymi dla przeciętnego kierowcy. Każdy pojazd specyfikacji WRC obowiązują regulacje przygotowane przez FIA. Definiują one zakres dozwolonych przeróbek w stosunku do drogowej wersji pojazdu (która zawsze jest bazą dla samochodu rajdowego), m.in. ograniczają maksymalną moc silnika (obecnie do około 300 KM), minimalną masę pojazdu i precyzują wymagania w stosunku do wyposażenia odpowiedzialnego za bezpieczeństwo załogi. **Typowe auto klasy WRC jest wyposażone w dwulitrowy, turbodoładowany silnik**, sekwencyjną skrzynię biegów o wzmocnionej konstrukcji (w historii aut WRC spotykane były skrzynie posiadające od czterech do siedmiu przełożeń) oraz inteligentny napęd na cztery koła

Na podst. Wikipedii.





Colin McRae znany jest jako facet, który – w życiu i na torze – robi zadymę.

Powodzenie gry nie było jednak wyłącznie zasługą słynnego nazwiska i związanej z nim machiny promocyjnej, **ale przede wszystkim wysokiej grywalności.** Graczom najbardziej podobał się model jazdy, który mimo dość dużego realizmu (na tyle dużego, na ile pozwalała ówczesna moc obliczeniowa komputerów) był łatwy do opanowania nawet dla nowicjuszy. Podobne podejście programiści z Codemasters zastosowali, planując całą konstrukcję gry. Bazowała ona na prawdziwych rajdach WRC, dostępne graczom odcinki specjalne poprowadzone były w lokacjach znanych z imprez World Rally Championship (to m.in. Nowa Zelandia, Australia, Indonezja, Grecja, Szwecja i Korsyka) – tyle tylko, że były dużo krótsze niż w rzeczywistości, co znacznie zwiększało intensywność wrażeń płynących z rozgrywki. Na pierwszą część Colin McRae Rally narzekać mogli tylko gracze ze Stanów Zjed-

noczonych – ze względu na niewielką popularność rajdów WRC w tym kraju, gra ukazała się tam dopiero w 2000 roku, kiedy na rynku dostępne były już inne, bardziej aktualne konkurencyjne produkcje.

Na szczęście w czerwcu 2000 roku na europejski rynek trafiła gra Colin McRae Rally 2.0, która kilka miesięcy później zawitała również do USA. **Ponieważ sam Colin zdążył do tej pory zmienić team rajdowy, na pudełku z grą Subaru Imprezę zastąpił Ford Focus WRC.** Japońskie auto było jednak dostępne w grze, podobnie jak kilkanaście innych, w tym m.in. Mitsubishi Lancer Evo VI, Peugeot 206, Toyota Corolla, Seat Cordoba oraz... kultowy Mini Cooper. Zwiększyła się również liczba odcinków specjalnych – łącznie było ich 80, wytyczonych w ośmiu krajach (m.in. Kenii, Wielkiej Brytanii, Finlandii, Japonii i Włoszech).



WRC Polski Sierpień Tour 2006 – leje i leje.

Colin McRae Rally 2.0 różnił się od poprzednika nie tylko większą liczbą samochodów i tras. **Sporą nowinką były dwa oddzielne tryby gry – rally i arcade.** Pierwszy pozwalał rozegrać mistrzostwa zgodnie z zasadami WRC – samochody w trakcie przejazdu są na trasie same (nie zbliżają się do siebie), kierowcy jadąc do mety, starają się wykręcić jak najlepszy czas. Arcade to zupełne przeciwieństwo trybu rally – to wyścigi, w których brało udział maksymalnie sześć aut, uszkodzenia były wyłączone, a model jazdy pozwalał na dużo większe ryzykanctwo. To właśnie w tej części serii w jednej grze spotkały się dwie filozofie projektowania samochodówek – ta dążąca do jak najwierniejszego oddania warunków jazdy i ta stawiająca na jak największą grywalność kosztem realizmu.

Również pod względem oprawy graficznej Colin McRae Rally 2.0 stał na dużo wyższym poziomie niż pierwsza część cyklu. Rozwój technologii stosowanych w kartach graficznych pozwolił na stworzenie bardzo wiarygodnego widoku z kokpitu, który w wielu ówczesnych recenzjach wymieniany był jako jedna z największych zalet gry. **Programistom z Co-**



Colin McRae

Colin McRae urodził się 5 sierpnia 1968 roku. Jest synem Jimmy'ego McRae, pięciokrotnego rajdowego mistrza Wielkiej Brytanii. Zadebiutował w 1986 roku za kierownicą samochodu Talbot Sunbeam. Rok później wystartował w mistrzostwach świata. W 1991 r. związał się z teamem Subaru. W latach 1991 i 1992 zdobył mistrzostwo Wielkiej Brytanii. W 1993 wygrał swoje pierwsze zawody w mistrzostwach świata – był to Rajd Nowej Zelandii. Dwa lata później Colin został mistrzem świata. Za ten sukces przyznano mu w Wielkiej Brytanii jedno z najwyższych państwowych odznaczeń: Member of the British Empire (MBE). W 1999 roku McRae przeszedł do zespołu Forda, a w 2003 dołączył do ekipy Citroëna. W 2004 roku wycofał się z rajdów WRC, ale wciąż bierze udział w innych imprezach samochodowych, m.in. rajdzie Paryż – Dakar czy amerykańskich X-Games.

Na podst. Wikipedii



demasters udało się nawet odwzorować sposób, w jaki poruszają się głowy kierowców (a wraz z nimi pole widzenia) w trakcie jazdy. Niestety, wszystkie te smaczki sprawiły, że Colin McRae Rally 2.0 był bardzo wymagający dla ówczesnych komputerów, liczba klatek animacji potrafiła spaść nawet do kilkunastu na sekundę na niektórych trasach. Dziś jednak ta największa – i jedyna! – wada drugiej części serii Colin McRae Rally nie ma większego znaczenia, bowiem **nawet komputery uznawane obecnie za słabe pozwolą na zabawę przy włączeniu wszystkich graficznych bajerów.** Wyjątkowa gratka czekała też wszystkich, którzy zechcieli zainwestować w polską wersję gry – tutaj w roli pilota głosu swojego użyczył sam Krzysztof Hołowczyc! Była to jedna z pierwszych, jeśli nie pierwsza, tak gwiazdorska lokalizacja samochodówki w Polsce.

Colin McRae Rally 2.0 bazował na pomysłach z pierwszej części, ale w doskonały sposób je rozwijał, dzięki czemu był produkcją bardziej dopracowaną i dającą większą frajdę. **Cykl przeszedł rewolucję dopiero przy okazji premiery gry Colin McRae Rally 3**, która miała miejsce w czerwcu 2003 roku.

Za rewolucją tą stała najbardziej kontrowersyjna i ryzykowna decyzja programistów w całej historii serii – do dzisiaj znaleźć można fanatyków, którzy spierają się, czy był to pomysł trafiony, czy wręcz przeciwnie. O co chodzi? W trybie kariery można było wcielić się tylko w postać samego Colina, wraz z wszystkimi tego konsekwencjami – włącznie z ograniczeniem wyboru samochodu do... jednego, dokładniej Forda Focusa WRC. **Gra oferowała 21 innych pojazdów** (m.in. Subaru Impreza WRX, Mitsubishi Lancer Evo VII, Citroën Xsara, Citroën Saxo VTR, Ford Racing Puma, Fiat Punto), ale można było z nich skorzystać tylko w pojedynczych wyścigach. Ekipa z Codemasters uzasadniała takie posunięcie w następujący sposób – dzięki zacieśnieniu współpracy z zespołem rajdowym Forda możliwe było uzyskanie danych technologicznych zebra-


Wicepremier Lepper objeżdża zalane wsie.



nych przez ten team na przestrzeni kilku wcześniejszych lat, co z kolei pozwoliło na stworzenie bardziej realistycznej symulacji.

Tryb kariery w Colin McRae Rally 3 obejmował trzy kolejne sezony rajdowe (lata 2002, 2003 i 2004), w trakcie których gracz musiał odnieść jak największe sukcesy, a najlepiej zdobyć tytuły mistrzowskie. Odcinki specjalne, na których rozgrywane były rajdy, różniły się między sobą w poszczególnych latach, niektóre zawody odbywały się tylko w jednym lub dwóch sezonach. Takie rozwiązanie zgodne było z założeniem przyjętym przez zespół pracujący nad trzecią częścią serii – **Colin McRae Rally 3 miał jak najwierniej oddawać nie tylko to, co dzieje się w trakcie kolejnych OS-ów, ale też przebieg kariery kierowcy poza trasą.**

Nietypowa była w trzecim Colinie nie tylko konstrukcja trybu kariery, ale i poszczególnych rajdów. Każdy z nich – osadzonych m.in. w Australii, USA, Anglii, Szwecji, Japonii czy Grecji – podzielony był na sześć odcinków specjalnych plus dodatkowy wyścig jeden na jednego rozgrywany na zakończenie rajdu na osobnym zamkniętym torze. Podczas tego pojedynku można było nadrobić bardzo dużo czasu (w bezpośrednich starciach komputerowi kierowcy radzili sobie gorzej niż w czasówkach), co miało tym większe znaczenie, że **cała gra była dość trudna i na pewno najbardziej wymagająca z wszystkich – i tych wcześniejszych, i tych wydanych później – części cyklu.**



Ty, patrz, ile ma na liczniku!

Gdy trafił na rynek, Colin McRae Rally 3 zachwycał grafiką. Była to zdecydowanie najładniejsza, najbardziej efektowna gra samochodowa dostępna na PC. Wystarczy proste porównanie – **w Colin McRae Rally 2.0 każdy samochód składał się z ledwie 800 polygonów, natomiast modele z trójki wykonane były z... trzynastu tysięcy wielokątów.** Co ważne, samochody modelowane były nie tylko z zewnątrz, ale i od wewnątrz. W połączeniu z fenomenalnym modelem uszkodzeń, który „obsługiwał" m.in. odpadające fragmenty karoserii, dawało to niesamowite efekty. Nawet dziś trzeci Colin wygląda bardzo dobrze – choć oczywiście nie tak dobrze jak dwie kolejne części cyklu.

Colin McRae Rally 04 ukazał się – zgodnie z cyframi widniejącymi w tytule – w czerwcu 2004 roku. Dwie najważniejsze zmiany to rezygnacja z ograniczenia trybu kariery do jednego tylko teamu rajdowego oraz **nowy, odmieniony model jazdy, w którym – w przeciwieństwie**



Konie mechaniczne już w blokach startowych...

do wcześniejszych gier – każde koło poruszało się niezależnie od pozostałych. To rozwiązanie zdaniem jednych zwiększyło realizm rozgrywki, zdaniem innych zaś sprawiło, że auta zachowywały się na trasie jak poduszkowce. Racja leży jednak gdzieś pośrodku – zastosowany w czwartym Colinie model jazdy jest i bardziej realistyczny, i bardziej grywalny, ale... fatalnie prezentował się na powtórkach, w trakcie których rzeczywiście można było odnieść wrażenie, że autka zbytnio się ślizgają.

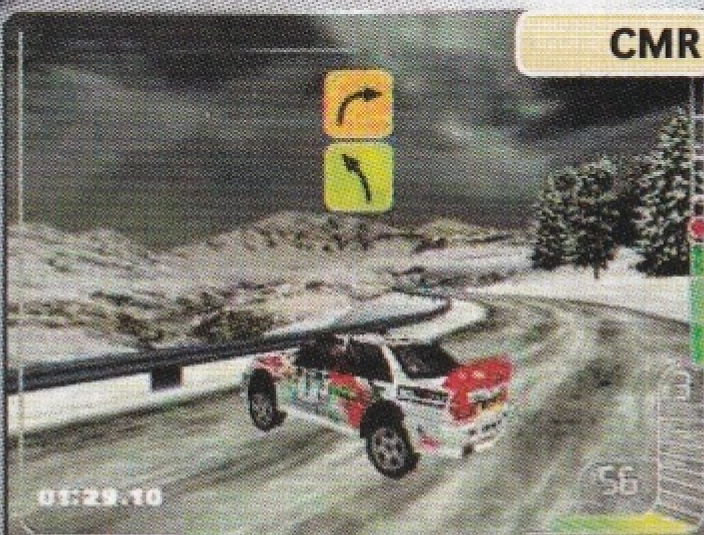
Na tym nie koniec zmian. Colin McRae Rally 04 nie był firmowany marką żadnego oficjalnego teamu – na jego pudełku widnieje jednak samochód Citroën Xsara, za kółkiem którego Colin pojechał w kilku rajdach sezonu WRC poprzedzającego wydanie gry. Zmienił się również głos pilota.

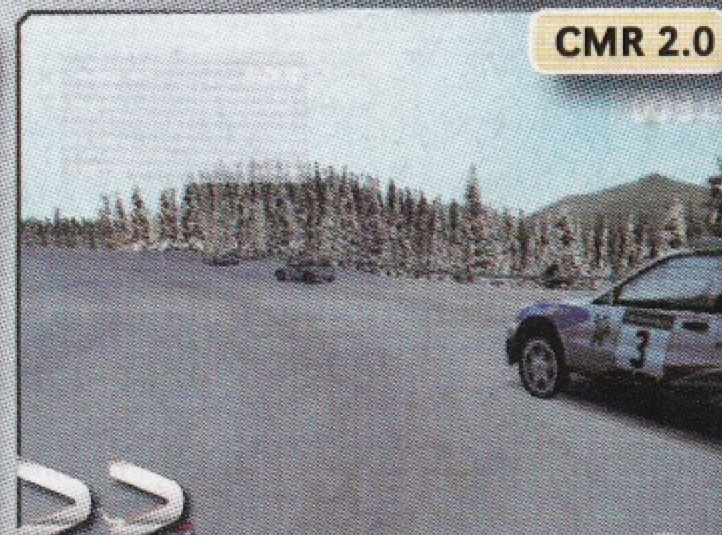
We wszystkich wcześniejszych częściach Colinowi towarzyszył na trasie Nicky Grist, którego tutaj zastąpił pilot teamu Citroën, Derek Ringer, oraz kilku lektorów wynajętych przez Codemasters. **W polskiej wersji językowej również można było wybrać jednego z pięciu pilotów – w tym m.in. Martynę Wojciechowską lub ponownie Krzysztofa Hołowczyca.**

Tryb kariery został tym razem... podzielony na cztery tryby o nazwach: 2 WD, 4 WD, Expert i Grupa B. Pierwsze trzy to coraz trudniejsze wersje tradycyjnych rajdów WRC, np. w trybie Expert dostępny był tylko widok z kokpitu, a model uszkodzeń ustawiono na największy realizm. Grupa B pozwalała natomiast ścigać się autami rajdowymi, które powstały w latach osiemdziesiątych. W przeciwieństwie do Colina McRae Rally 3, czwórka jest jednak w miarę łatwa i gracze, którzy spędzają dużo czasu przy podobnych grach, dość szybko poradzą sobie z przejściem wszystkich trybów.

EWOLUCJA

Screeny z kolejnych części CMR





Niezbyt wysoki poziom trudności rekompensowała ogromna liczba ukrytych aut, odcinków specjalnych i innych bonusów, które można było zdobyć, osiągając sukcesy w karierze.

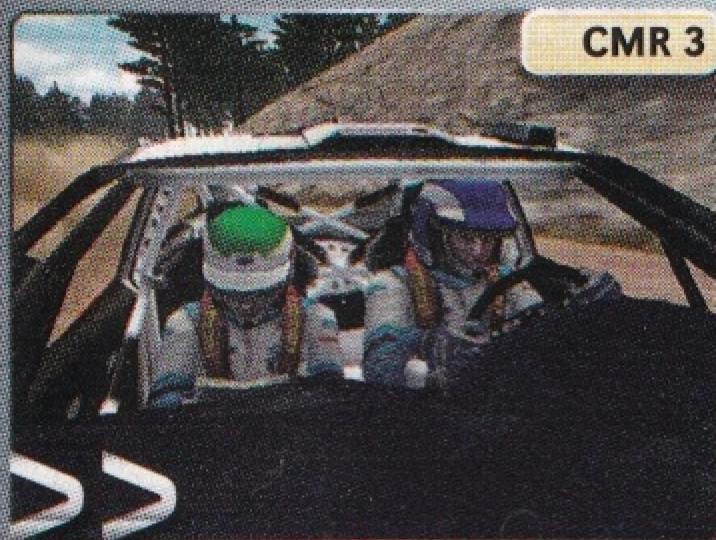

Przez łąki, przez pola – zawody WRC rzadko kiedy odbywają się na porządnych, asfaltowych drogach.

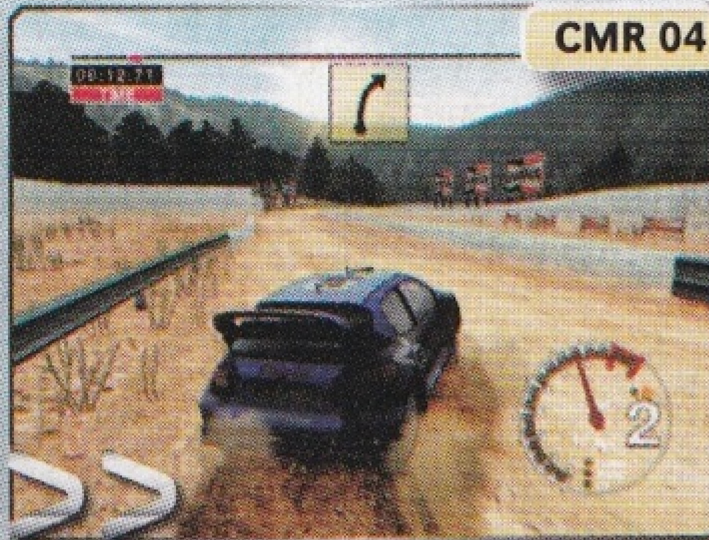
Kolejną ciekawostką wprowadzoną w CMR 04 były tzw. testy podzespołów, czyli przejazdy przez odcinki specjalne, w których należało wykonać określone zadania (np. hamowanie we wskazanych miejscach podczas jazdy sprawdzającej układ hamulcowy). Zaliczanie kolejnych testów pozwalało uzyskać dostęp do lepszych części, dzięki którym możliwe było poprawienie parametrów jezdnych kierowanego samochodu. **Dużym wydarzeniem było też wprowadzenie do Colina McRae Rally 04 bardzo dopracowanego trybu multiplayer.** Wcześniej był on traktowany po macoszemu, tutaj zaś pozwalał w wygodny sposób rozegrać cały rajd lub jeden wybrany odcinek nawet 8 graczom za pośrednictwem sieci LAN lub Internetu.

Ostatnią wydaną jak do tej pory częścią serii jest Colin McRae Rally 2005, którego można uznać za ulepszoną wersję CMR 04. Właściwie każdy element gry poprawiono i rozbudowano, bazując jednak na tym samym modelu jazdy i silniczku graficznym. Było więcej tras (20 rajdów z łącznie trzema setkami odcinków specjalnych) oraz samochodów (aż 30, w tym Ford Focus WRC '01, Subaru Impreza WRC2004, Citroën Xsara WRC '04, Peugeot 206 WRC2003, Mitsubishi Lancer Evo VIII i **kilka wozów terenowych z rajdu Paryż – Dakar 2004, w którym brał udział Colin**). Tryb kariery został skonstruowany na zasadzie nieliniowej i pozwalał samodzielnie wybierać rajdy, w których gracz chciał wziąć udział. **Colin McRae Rally 2005** korzysta też oczywiście z możliwości oferowanych przez najnowsze karty graficzne, dzięki czemu **wygląda FE-NO-ME-NAL-NIE!**

Oprawa graficzna będzie też zapewne mocną stroną kolejnej gry z cyklu, zapowiadanej na przyszły rok i **noszącej tytuł Colin McRae: DIRT.** Na razie nie wiadomo o niej zbyt wiele poza tym, że większa część rajdów rozgrywana będzie w samochodach terenowych... Jak zmiana ta wpłynie na serię, trudno dziś wyrokować, ale podobnie jak wycofanie się Colina McRae z rajdów WRC nie umniejsza jego sukcesów, tak nic już nie odbierze serii Colin McRae Rally pozycji na samym szczycie listy najlepszych gier rajdowych na PC.

nie pokazują wyraźnie rozwoju komputerowej grafiki. Tu diabeł tkwi w szczegółach.


CMR 3


CMR 04


CMR 2005

Symulator totalny!

Żaden cykl gier samochodowych nie przeszedł takiej ewolucji jak ToCA. Od symulacji jednego, mało popularnego wyścigu seria doszła do produkcji, w której jeździć można właściwie wszystkim, co ma cztery kółka.





Widok z kokpitu – już w ToCA Race Driver bardzo udany.

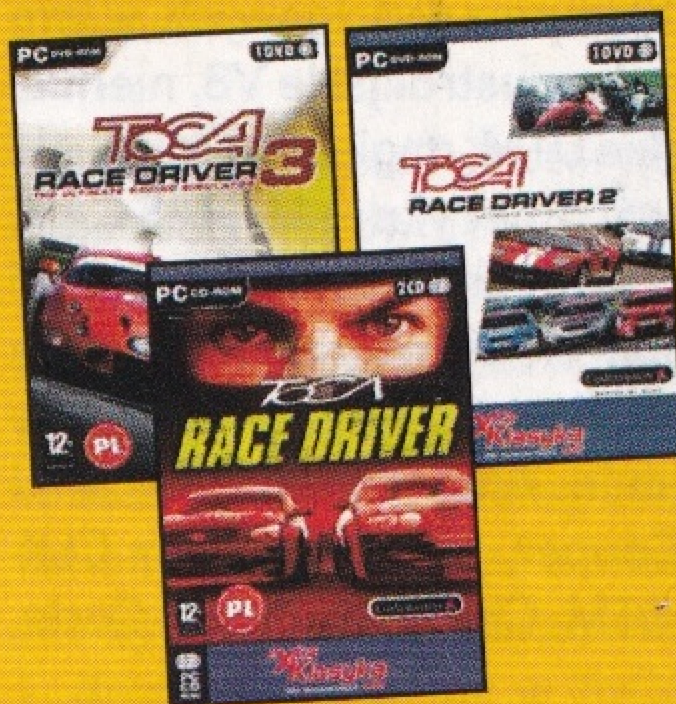
Pierwszą wydaną przez Codemasters samochodówką, w której tytule pojawiała się nazwa ToCA, była ToCA Touring Car Championship. Trafiła ona na rynek w 1997 roku i od razu zdobyła uznanie graczy. **Ten sukces mógł być jednak zaskoczeniem – tematem gry były wyścigi organizowane w ramach British Touring Car Championship**, a więc imprezy znanej praktycznie wyłącznie na Wyspach Brytyjskich. Co więcej, w zawodach tych uczestniczą samochody seryjne, a więc auta mało efektowne zarówno pod względem wyglądu, jak i parametrów technicznych. Można spytać, co tak bardzo spodobało się fanom samochodówek w ToCA Touring Car Championship, odpowiedź na to pytanie znaleźć jednak nietrudno – symulator ten miał wtedy najlepszy model jazdy spośród wszystkich tego typu tytułów. Dawał wrażenie realizmu, wiernie symulował zachowanie samochodu na torze, a jednocześnie pozwalał na osiągnięcie sukcesów nawet względnym nowicjuszom. Tę cechę modelu jazdy zachowano we wszystkich późniejszych odsłonach cyklu.

Dwie kolejne części serii to wydana w 1998 roku ToCA 2 Touring Cars oraz ToCA World Touring Cars z 2000 roku. Pierwsza z nich była właściwie tylko udoskonaloną wersją poprzedniczki – zaktualizowano tory oraz nazwiska kierowców, poprawiono grafikę i znacznie rozszerzono model uszkodzeń. Więcej zmian pojawiło się w drugiej z wymienionych gier, a ich wyrazem było słówko „World" pojawiające się w tytule. Tutaj ścigano się nie tylko w ramach British Touring Car Championship, ale również w innych podobnych imprezach, rozgrywanych m.in. w Australii, Azji i Stanach Zjednoczonych (w USA gra nosiła tytuł Jarrett & Labonte Stock Car Racing, mylący, bo odnoszący się do nazwisk kierowców jeżdżących w wyścigach NASCAR).

ToCA World Touring Cars, ze swoim parkiem maszynowym liczącym aż 42 samochody i 23 torami rozrzuconymi po całym świecie (wśród nich były m.in. Suzuka i Hockenheim), **był już w pewnym sensie zapowiedzią tego, co Codemasters szykowało na kolejną część serii...**

Rozpoczynając prace nad grą ToCA Race Driver, Mistrzowie Kodu chcieli zrewolucjonizować gatunek gier samochodowych. Było to jednak bardzo trudne zadanie – cóż innego można wymyślić w samochodówce poza dopracowaniem modelu jazdy i uszkodzeń oraz udoskonaleniem oprawy graficznej i dźwiękowej? To właśnie na jakość tych ele-

Chcę to mieć!



Pierwsze trzy części cyklu są już praktycznie niedostępne, natomiast bez większych kłopotów znaleźć można trzy późniejsze, te z dodatkiem Race Driver w nazwie. **ToCA Race Driver** dostępny jest w serii eXtra Klasyka neXt i można go kupić w cenie 19,99 zł – warto to zrobić, by poznać pełną emocji historię Ryana McKane'a. **ToCA Race Driver 2** to już seria Extra Gra, co oznacza, że można go kupić... również za 19,99 zł. Najwięcej wydać trzeba na **ToCA Race Driver 3** – gra wciąż dostępna jest w pełnej cenie 99,90 zł. To jednak samochodówka, która jak żadna inna warta jest tych pieniędzy.

mentów rywalizowali wcześniej producenci ścigałek. Panowie z Codemasters postanowili przebić ich zarówno pod każdym z tych względów, jak i w jeszcze jeden, inny sposób. Jaki? Dodali do samochodówki... fabułę.

ToCA Race Driver ukazał się w marcu 2003 roku i z miejsca okrzyknięty został jedną z najlepszych samochodówek w historii. Wciąż były to wyścigi aut seryjnych, tym razem jednak grę charakteryzował dużo większy rozmach – oferowała 13 imprez wyścigowych, w tym m.in. australijskie V8, niemieckie DTM, angielskie ToCA, ale też amerykański NASCAR, w których można było ścigać się, siadając za kierownicą jednego z 42 samochodów (m.in. Alfa Romeo GTV, Mini Cooper, Mercedes-Benz CLK-DTM, Chevrolet Monte Carlo, MG Lola Le Mans, Audi TT-R, Lotus Elise, Dodge Viper GTS-R). Zawody te można było rozegrać jako pojedyncze konkurencje, natomiast **główny tryb gry łączył je wszystkie historią Ryana McKane'a, początkującego kierowcy wyścigowego.**



ToCA Race Driver 2...

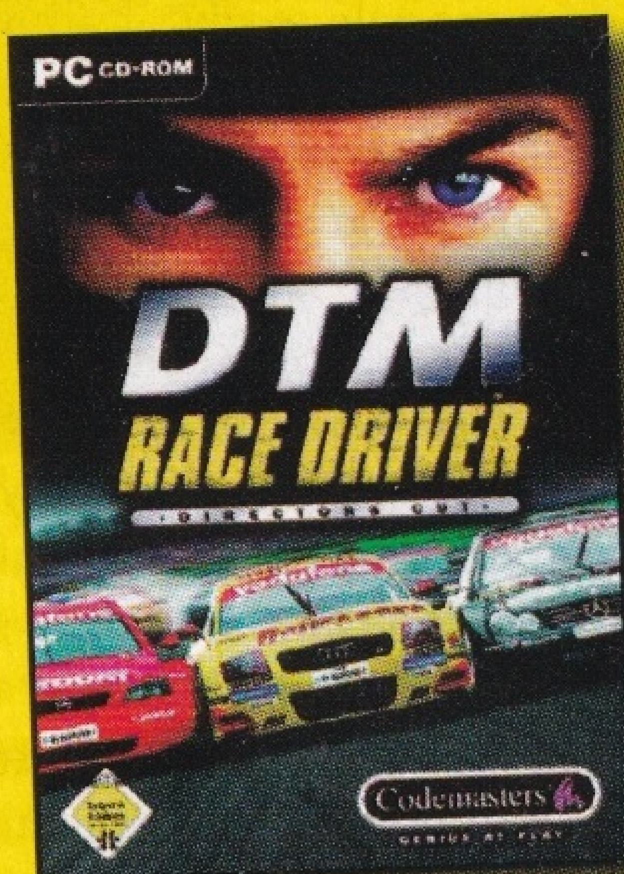
Fabuła ToCA Race Driver była dość banalna, ale jej wprowadzenie w ciekawy sposób nadało grze ciągłość i zwiększyło frajdę płynącą z zabawy. TRD rozpoczyna animacja, w której obserwujesz ojca Ryana na torze wyścigowym – jest na czele stawki, jedzie doskonale, nie popełniając ani jednego błędu, zbliża się do mety i... na ostatniej prostej, uderzony przez samochód innego kierowcy, wypada z trasy, rozbija auto i ginie. To punkt wyjścia dla całej historii – **Ryan chce pokonać na torze sprawcę nieszczęśliwego wypadku, jednocześnie zaś rywalizuje ze swoim bratem, który również bierze udział w wyścigach.** Do tego dochodzi jeszcze atrakcyjna pani menedżer, o której względy zabiegają bracia. To prawie brazylijska telenowela, tyle że osadzona w środowisku kierowców wyścigowych... W ToCA Race Driver można grać nawet z dziewczyną u boku – ty jeździsz, a ona pasjonuje się zawiłościami fabuły.

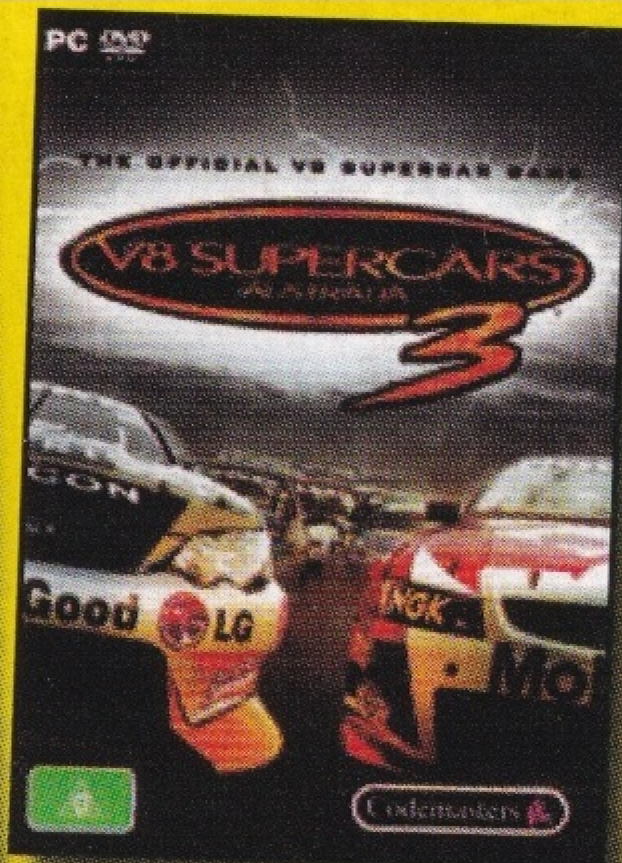

...wprowadziła do serii wiele nowych autek.

Model jazdy zastosowany w ToCA Race Driver zachowywał wszystkie zalety swoich poprzedników z ToCA Touring Car Championship, ToCA 2 Touring Cars i ToCA World Touring Cars. **Gra daje fantastyczne wrażenie prędkości** – siedząc za kółkiem (niezależnie od tego, czy sterujesz klawiaturą, padem, czy



ToCA, V8 czy DTM?





W ramach kampanii marketingowej promującej kolejne gry z serii ToCA zawsze starano się w taki sposób dobrać ich tytuły, by na danym rynku najmocniej oddziaływały na graczy. W Wielkiej Brytanii (a także w Polsce) na pudełkach zawsze pojawiała się nazwa ToCA. W Australii zastępowała ją nazwa V8, bo to właśnie ta impreza jest na antypodach najbardziej popularna. Tu więc dostępne były gry V8 Supercars 2 i V8 Supercars Australia 3. W Niemczech odbywają się wyścigi o nazwie DTM, więc w tamtejszych sklepach można spotkać np. grę DTM Race Driver 3. Najwięcej kłopotu było z USA – tam najpopularniejsze są zawody NASCAR, które w żadnej grze z cyklu nie były ważnym elementem rozgrywki. **Stąd za wielką wodą pojawiały się takie tytuły jak Jarrett & Labonte Stock Car Racing czy Pro Race Driver.**

kierownicą), czujesz, że kierujesz prawdziwym samochodem, który na torze zachowuje się dokładnie tak jak w rzeczywistości. Jeśli w czymś ToCA Race Driver zawodził, to tylko w modelu uszkodzeń. Kraksy wyglądały co prawda efektownie, większe uszkodzenia wpływały na parametry jezdne samochodu, ale ogólnie rzecz biorąc, można było skończyć wyścig – a przy odrobinie szczęścia nawet go wygrać – np. z urwanym kołem. Nie najlepszy był również multiplayer. Co prawda w serii ToCA panowie z Codemasters nigdy nie ignorowali trybu gry dla wielu graczy (jak miało to miejsce przy grach z cyklu Colin McRae Rally), ale i tak w Race Driverze bywał on mało stabilny, czasem pojawiały się zupełnie nieuzasadnione lagi, utrudniające lub nawet uniemożliwiające rozgrywkę. Mimo tych drobnych niedociągnięć ToCA Race Driver to wyjątkowo udana gra samochodowa, którą każdy fan gatunku powinien mieć – to jedyna produkcja tego typu tak umiejętnie łącząca jazdę na torze z fabułą.



Nie nazywaj go Żabką...

Dlaczego jedyna? Historyjki pojawiały się również w ToCA Race Driver 2 i ToCA Race Driver 3 (a także w kilku innych grach samochodowych, np. w konsolowym R: Racing Evolution), ale w żadnej z nich nie była to fabuła tak zawiła i „dramatyczna” jak w ToCA Race Driver. Gracze, którym spodobał się ten pomysł na samochodówkę, mogli poczuć się zawiedzeni po uruchomieniu wydanego w kwietniu 2004 roku ToCA Race Driver 2. **Główny tryb wciąż bazował tutaj na fabule, była ona jednak dużo prostsza niż w poprzedniku** – przedstawiała zwykłą historię kariery młodego wyścigo-





jak Laguna Seca czy Nuerburgring. W grze wykorzystano dwa modele jazdy – Simulation (wbrew nazwie bardziej zręcznosciowy) oraz Pro-Simulation (dla największych twardzieli).

ToCA Race Driver 2 działała na nowym silniku graficznym, który prezentował się znakomicie. Wszystkie modele samochodów, niezależnie od klasy, odwzorowane zostały bardzo szczegółowo, z duża liczbą detali i smaczków. **Poprawiono również model uszkodzeń (noszący nazwę Terminal Damage Engine) – i to zarówno od strony wizualnej, jak i jego wpływu na rozgrywkę.** W ToCA Race Driver 2 każda poważna kraksa oznaczała koniec wyścigu i nadziei na zwycięstwo. Pod tym względem druga część Race Drivera znacznie przewyższała poprzednika i... dzięki temu zajęła miejsce najlepszej samochodówki na PC.

wego kierowcy, wszystkie animacje zaprezentowane były z perspektywy pierwszej osoby, a postacie pojawiające się w filmikach nigdy nie używały imienia bohatera. Dzięki temu łatwiej było wczuć się w rolę pierwszoplanową, fabule tej brakowało jednak emocji, jakie dawała historyjka z ToCA Race Driver.

Emocji nie brakowało natomiast na torze. O ile o ToCA Race Driver można było powiedzieć, że była to bardzo dobra samochodówka, tak o jej sequelu trudno mówić inaczej niż w samych superlatywach (można nawet dorzucić trochę przekleństw dla podkreślenia wysokiego poziomu, jaki reprezentuje). To na pudełku ToCA Race Driver 2 po raz pierwszy pojawił się podtytuł Ultimate Racing Simulator, który sugerował, że mimo nazwy gra symuluje już dużo więcej niż tylko wyścigi seryjnych aut podobne do brytyjskiego ToCA. **Jako ciekawostkę warto nawet dodać, że samego British Touring Car Championship w tej grze... nie było.** Zamiast tej imprezy ToCA Race Driver 2 oferował 15 różnych sportów motorowych, w tym m.in. wyścigi ciężarówek, rajdy WRC, wyścigi uliczne, rallycross, wyścigi na lodzie. Również liczba różnych samochodów imponowała – gracz, który uzyskał dostęp do wszystkich autek, także tych ukrytych, mógł siąść za kierownicą 35 pojazdów, w tym m.in. Jaguara XJ220, Forda Mustanga, Mitsubishi 3000 GT, Subaru Impreza WRX i ABT-Audi TT-R. Jeszcze większy był wybór tras, na których można się było ścigać. Łącznie było ich w grze aż pięćdziesiąt, w tym takie znane


Terminal Damage Engine w pełnej krasie!

Tak było aż do czasu... premiery ToCA Race Driver 3. **O ile w przypadku ToCA Race Driver 2 podtytuł Ultimate Driving Simulator można było uznać za przechwałki na wyrost, tak gdy mowa o trójce, jest on w pełni uzasadniony.** To jedyna gra, w której znaleźć można aż 35 różnych rodzajów wyścigów, w tym m.in. Formułę 1 czy wyścigi samochodów 4x4, a także aż 80 różnych torów.



W trzecim ToCA Race Driverze...

Dwukrotnie zwiększyła się również liczba dostępnych samochodów. W tym miejscu warto dodać, że twórcy gry wyjątkowo dużo pracy włożyli w opracowanie modeli aut – nie tylko wyglądają one dokładnie tak jak powinny, ale również... ich silniki wydają autentyczne odgłosy.

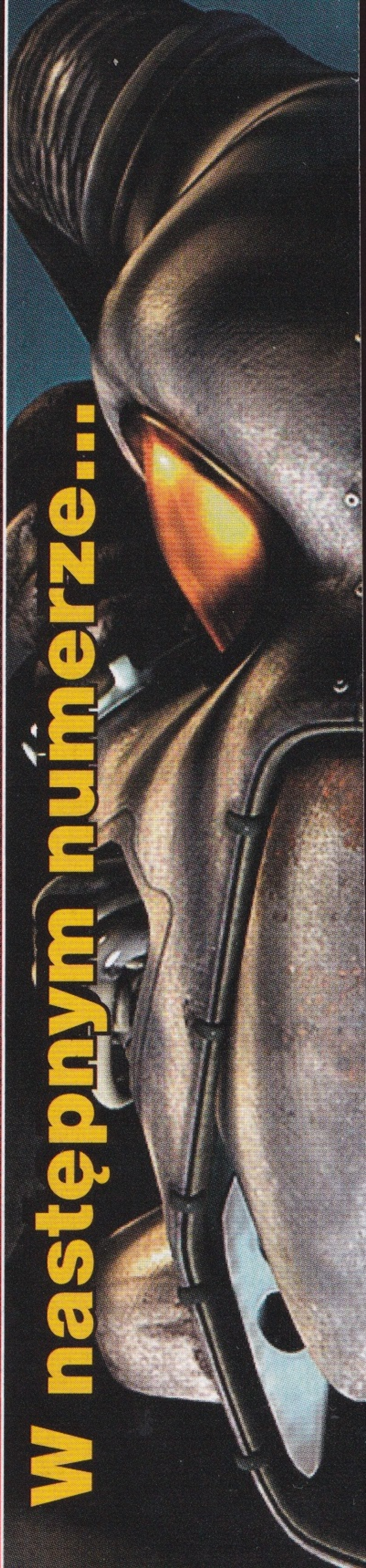
ToCA Race Driver 3 to także jedna z niewielu gier, w których można było w realistyczny sposób zdemolować tyle różnych prawdziwych samochodów. Zwykle producenci z branży motoryzacyjnej nie udzielają licencji tytułom, w których wykorzystany jest tak wierny rzeczywistości model uszkodzeń, ekipie Codemasters udało się jednak uzyskać zgodę nawet od największych, najpilniej strzegących swojej marki koncernów. Fakt ten trzeba szczególnie podkreślić, bo to prawdziwy ewenement.

ToCA Race Driver 3 to również ta część serii, która jest najbogatsza w opcje pozwalające na różny sposób prowadzić rozgrywkę. Jest fabularny tryb World Tour, jest Pro-Career (możliwość przejechania się różnymi wózkami, ale bez żadnej historyjki), są dwa poziomy trudności (Normal i... Hard), a nawet **możliwość ustawiania parametrów wozu na podstawie danych telemetrycznych.**

Bez dwóch zdań, pośród gier, których ambicją jest w miarę wierne odwzorowywanie warunków jazdy, **ToCA Race Driver 3 to pozycja najbardziej bogata w opcje, wyjątkowo grywalna, po prostu... najlepsza.** Prawdziwym fanom samochodówek nie trzeba jej zresztą polecać (bo pewnie bawią się nią już od pół roku – gra ukazała się w lutym 2006), ale warto ją przypomnieć nie tylko im. Dlaczego? Dzięki tej produkcji każdy będzie mógł choć przez chwilę poczuć się jak Kubica, jak Hołowczyc, jak...



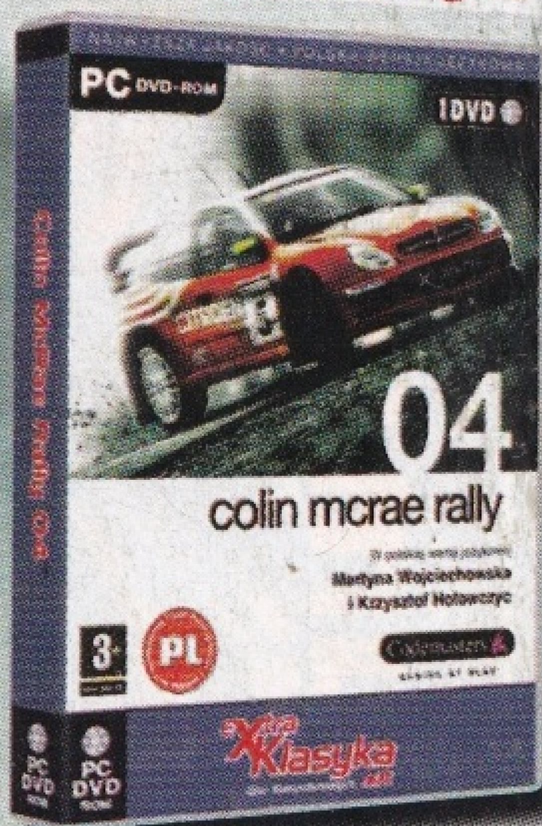
...samochodów było jeszcze więcej.



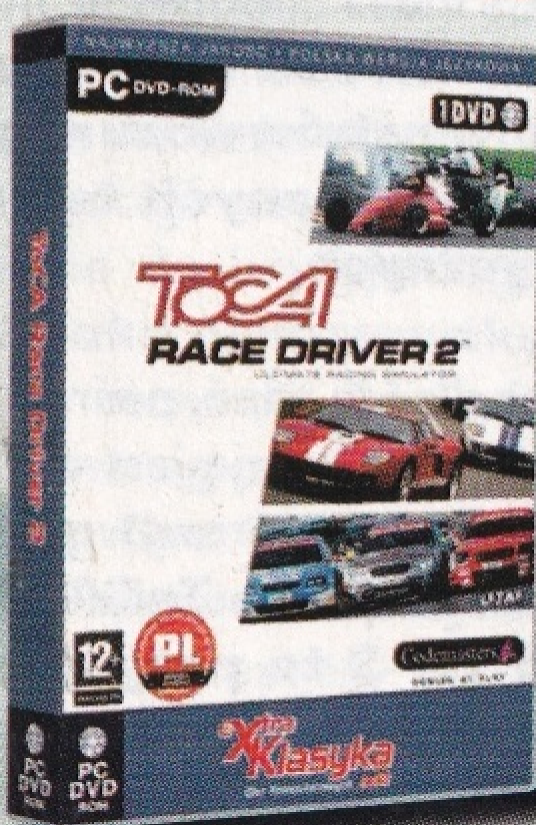
KONKRETNE PYTANIA KLASYCZNE NAGRODY!

Mamy do wygrania dwadzieścia zestawów z grami

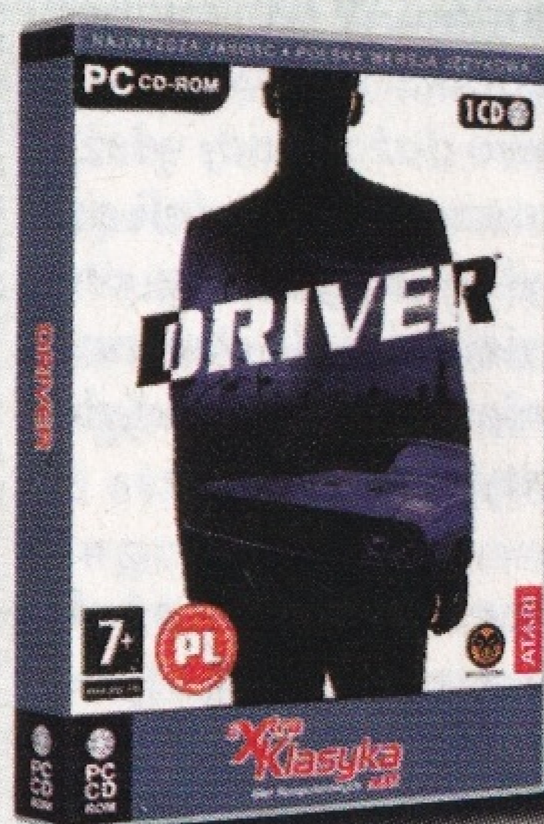
Colin McRae Rally 04



ToCA Race Driver 2



Driver



Fundatorem nagród jest CDPROJEKT www.gram.pl

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W jakim teamie rajdowym jeździł Colin McRae?

A) Mazda

B) Fiat

C) Citroen

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.EK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 10 października 2006 r.

Aż 60 gier do wygrania!